

PENGEMBANGAN MEDIA WAYANG SUKET UNTUK MENINGKATKAN KEPEDULIAN LINGKUNGAN DI KELAS IV MI AL-HUDA PLOSO PACITAN

Maulana Purwa Rimba ¹, Biqi Asshafah Zain ², Abdulloh Aziz Assa'diy ³

¹Pendidikan Bahasa Arab, Institut Studi Islam Muhammadiyah Pacitan, Pacitan, Indonesia

²Pendidikan Bahasa Arab, Institut Studi Islam Muhammadiyah Pacitan, Pacitan, Indonesia

³Psikologi, Institut Studi Islam Muhammadiyah Pacitan, Pacitan, Indonesia

e-mail: rimba@isimupacitan.ac.id¹, biqizain@isimupacitan.ac.id²,
aziz@isimupacitan.ac.id³

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of wayang suket media on the level of environmental awareness among fourth-grade students at MI Al-Huda Ploso Pacitan. Sampling was conducted using a questionnaire given to 10 fourth-grade students. The subjects of this study were 10 fourth-grade students. The results showed that the students' level of environmental awareness increased significantly, as evidenced by the results of expert validation of the material, which scored 93.75% across all aspects, meeting the "Valid" criterion, and expert validation of the media, which scored 91% across all aspects, also meeting the "Valid" criterion. The measurement of the suitability of the suket puppet media by teachers obtained a score of 100% for all aspects with a criterion of "Very Suitable". Student responses to the attractiveness of the product showed maximum results with an average of 98.7% for all aspects with a criterion of "Very Attractive". It can be concluded that the suket puppet media for teaching norms in life is very attractive to be applied in learning. The level of student awareness after the implementation of the suket puppet media material on norms in life showed an increase in each student with an average of 90%, which falls under the "High Increase" criterion.

Keywords: Media Development, Wayang Suket, environmental awareness.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media wayang suket terhadap tingkat kepedulian lingkungan siswa kelas IV MI Al-Huda Ploso Pacitan. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan angket yang diberikan kepada 10 siswa kelas IV. Subjek penelitian ini adalah 10 anak siswa kelas IV. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kepedulian lingkungan siswa meningkat dengan kategori peningkatan tinggi dibuktikan dengan perolehan dari validasi ahli materi dengan keseluruhan aspek memperoleh 93,75% dengan kriteria "Valid", validasi ahli media dengan keseluruhan aspek memperoleh 91% dengan kriteria "Valid". Pengukuran kelayakan media wayang suket oleh guru memperoleh penilaian dari keseluruhan aspek 100% dengan kriteria "Sangat Layak". Respon siswa terhadap kemenarikan produk menunjukkan hasil yang maksimal dengan rata-rata

dari seluruh aspek adalah 98,7% dengan kriteria “Sangat Menarik”. Maka disimpulkan bahwa media wayang suket materi norma-norma dalam kehidupan sangat menarik untuk diterapkan pada pembelajaran. Tingkat kepedulian siswa setelah diterapkannya media wayang suket materi norma-norma dalam kehidupan menunjukkan hasil peningkatan pada masing-masing siswa dengan rata-rata sebesar 90% yang masuk dalam kriteria “Peningkatan Tinggi”.

Kata Kunci: Pengembangan Media, Wayang Suket, Kepedulian Lingkungan.

A. Pendahuluan

Pembelajaran merupakan suatu proses dan bagian dari terciptanya pendidikan yang berhasil. Pembelajaran juga dikatakan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar. Pembelajaran dilakukan oleh guru dan siswa sebagai meningkatkan kemampuan dan penguasaan materi. Proses pembelajaran dilaksanakan dengan adanya suatu strategi, teknik, sumber belajar dan media pembelajaran. (Iswan et al., 2024)

Pembelajaran yang variatif dan interaktif dapat didukung dengan memanfaatkan berbagai media. Media pembelajaran merupakan sarana penyampaian pesan kepada peserta didik berupa pengetahuan dan informasi (Mufidah et al., 2023). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat menarik perhatian dan minat siswa dalam belajar. Keterbatasan pengguna. (Iswan et al., 2024)

Pengembangan media pembelajaran dalam pendidikan harus diselaraskan dengan kebutuhan setiap mata pelajaran, dikarenakan pada setiap mata pelajaran memiliki materi dan konsep ilmu yang berbeda. Salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum merdeka jenjang dasar kelas IV adalah Pendidikan Kewarganegaraan dan Pancasila. Namun, kenyataan yang terjadi tidak semua *stakeholder* pendidikan khususnya pendidikan dasar belum semua memaksimalkan potensi media pembelajaran, sebagaimana yang terjadi di MI Al-Huda Ploso Pacitan pada tanggal 4 Oktober 2023, terdapat beberapa permasalahan yang terjadi saat proses pembelajaran berlangsung, diantaranya (1) kurangnya media pembelajaran yang membuat siswa tidak aktif dalam proses pembelajaran. (2) kurangnya media yang membuat siswa tidak tertarik dalam proses pembelajaran. (3) kurangnya media yang membuat siswa kesulitan dalam menerima materi yang diajarkan.

Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti mengembangkan penggunaan media wayang suket dari bahan alami yaitu rumput kering. jadi, peserta didik diharapkan dapat lebih aktif dan tertarik serta berminat dalam mengikuti proses pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Selain hal itu pengajaran lebih menarik perhatian siswa, sehingga menumbuhkan motivasi belajar dan bahan pengajaran lebih jelas maknanya sehingga dapat menguasai tujuan pembelajaran dengan baik. Penelitian ini dilakukan karena Pembuatan media ini yang berbasis ramah lingkungan. Hal tersebut membuat peneliti tertarik karena dapat mempermudah mencari bahan serta mengurangi sampah bagi lingkungan disekitar.

Menurut (Nurrita, 2018) Guru sangat memerlukan media ajar pembelajaran dapat berjalan dengan lancar. Penggunaan media yang tepat dapat memudahkan dalam belajar. Pernyataan tersebut selaras dengan pendapat (Parawansa et al., 2024) yang menyatakan bahwa perlu adanya terobosan untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan juga inovatif. Oleh sebab itu, peneliti akan menciptakan Media Wayang Suket sebagai sarana pembelajaran, media dari rumput kering yang ramah lingkungan ini, bisa diaplikasikan dalam berbagai bentuk karakter yang menarik. Media ini digunakan untuk menunjang pembelajaran pada materi norma-norma dalam kehidupan yang dikemas sedemikian rupa untuk meningkatkan rasa peduli lingkungan siswa, karena kedua variabel ini saling berkaitan.

Media wayang termasuk dalam media visual dua dimensi karena merupakan sebuah gambar tiruan tokoh wayang dan gambar tiruan berupa wayang yang terbentuk gambar hewan, Selain untuk mengajarkan tentang kebudayaan Indonesia, media wayang dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran yang disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan dipelajari. Media wayang dapat diciptakan dengan bahan-bahan yang mudah. Media wayang khususnya wayang suket, adalah wayang yang berbahan dasar rumput kering yang dibentuk sedemikian rupa menjadi suatu karakter tertentu. Penggunaan wayang suket dalam penelitian ini bertujuan membantu siswa meningkatkan rasa peduli terhadap lingkungan melalui pemanfaatan bahan yang ramah lingkungan dan mudah didapat. selain itu, materi pembelajaran yang disampaikan dikemas dalam basis lingkungan hidup dan cara menjaga lingkungan dalam masyarakat guna membantu siswa lebih memahami konsep dengan melihat gambar secara langsung pada media wayang suket serta penjelasan dari guru. Hal ini dilakukan agar peserta didik tetap merasa gembira,

tidak terbebani dan dapat membantu memperluas ilmu pengetahuan, serta peserta didik juga dapat membuat media wayang itu sendiri.

Media wayang suket termasuk kedalam media Audiovisual. Suara yang digunakan adalah suara dari guru yang bercerita seperti dalang dan gambar yang digunakan adalah gambar tiruan berupa wayang yang berbentuk gambar-gambar tokoh. Media tersebut digunakan untuk mempermudah pemahaman siswa dalam menyimak cerita. (Zafira & Artharina, 2017) Wayang Suket dirancang dengan memanfaatkan unsur alam, yaitu suket atau rumput. Wayang suket biasanya dibuat sebagai alat permainan atau penyampaian cerita pewayangan anak-anak. Pemilihan suket juga didasari pada tidak ada kesenjangan dalam memanfaatkan kekayaan alam. Kearifan lokal adalah cara berpikir, bersikap, bertingkah laku dari sesuatu daerah atau lokalitas yang sudah banyak dimengerti akan keluruhan budi dan kebaikan-kebaikannya sehingga secara obyektif perlu diteladani dan diikuti.

Penggunaan media wayang suket memiliki berbagai macam fungsi diantaranya sebagai media informasi, media pendidikan, dan media hiburan. Wayang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Dalam hal ini wayang dapat digunakan sebagai media untuk menyampaikan informasi. Informasi yang disampaikan berupa penanaman nilai-nilai yang terkandung dalam pembelajaran, berupa penanaman karakter cinta tanah air dan tanggung jawab.

Media wayang suket ini diharapkan dapat menjadi daya tarik dan meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran sehingga bisa mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran dan menjadikan siswa lebih mengekspresikan dan memerankan tokoh wayang tanpa rasa malu dan takut. Penggunaan media wayang suket diharapkan membantu siswa dalam mengembangkan analisis terhadap apa yang didengarkan atau dibaca dan membawanya ke dalam konsep yang abstrak. Wayang suket sangat sesuai dengan fungsi dan tujuannya yaitu dapat memberikan pengalaman serta melibatkan siswa langsung dalam proses kegiatan pembelajaran, mampu meningkatkan keterampilan menyimak siswa, dan mengembangkan imajinasi dan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran, serta mampu memberikan suatu ide atau pesan peristiwa secara estetis. Dengan demikian diharapkan siswa mampu menguasai materi yang telah diajarkan oleh guru dan diharapkan siswa mampu untuk mengingat hasil belajar tentang isi materi yang telah diajarkan oleh guru dengan baik dan maksimal.

Salah satu penelitian yang mendukung penelitian ini adalah penelitian (Oktavianti & Wiyanto, 2014) berjudul “Pengembangan Media Gayanghetum (Gambar Wayang Hewan dan Tumbuhan) dalam Pembelajaran Tematik Terintergrasi Kelas IV.” Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media wayang Gayanghetum efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini berdasarkan hasil analisis uji validator dan guru, kelayakan persentase media wayang Gayanghetum sebesar 90%, kelayakan materi dari validator sebesar 88,33%, sedangkan kelayakan materi diperoleh presentasi sebesar 89,16% serta 91,48% diperoleh dari angket siswa yang menyatakan setuju jika media wayang Gayanghetum digunakan dalam pembelajaran. Dari hasil analisis tersebut, media wayang Gayanghetum dinyatakan sangat baik dan layak digunakan dalam pembelajaran sesuai dengan range bobot presentase yang ditentukan oleh Arikunto sebesar 81%-100%.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media wayang suket khususnya materi norma-norma dalam kehidupan yang valid dan layak untuk digunakan serta mengetahui peningkatan kepedulian lingkungan siswa dengan menggunakan media tersebut. Meskipun demikian penelitian ini hanya terbatas pada satu materi dalam satu mata pelajaran, sehingga kedepannya diharapkan terdapat pengembangan media pembelajaran audiovisual pada materi lain pada pembelajaran PKn maupun pada pembelajaran lainnya.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian Research and Development (R&D) menurut Sujadi, penelitian pengembangan merupakan tahapan atau langkah-langkah guna mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. (Tresnaningtyas et al., 2023) Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan yang dikembangkan oleh Borg and Gall. Model pengembangan Borg and Gall dipilih karena dapat digunakan untuk mengembangkan lembar kerja siswa yang akan dikembangkan. Sugiyono dalam Jami’ul Amil, A., Setyawan, A., & Dellia, P. (2021) Subjek penelitian ini adalah 10 siswa kelas IV MI Al-Huda Ploso Pacitan. Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini yaitu; angket, tes, dokumentasi, dan wawancara. Validasi instrumen, produk, serta tes tulis merupakan teknis analisis

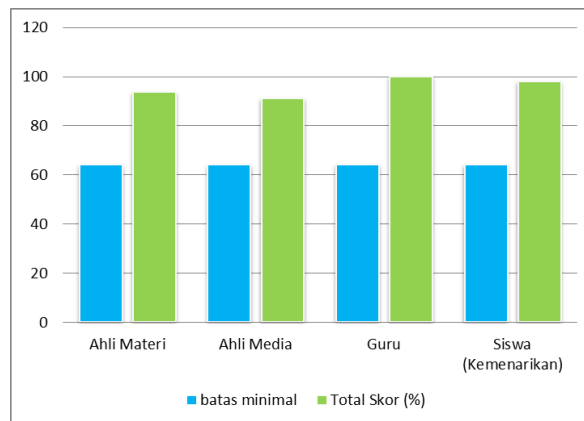
data yang digunakan dalam penelitian ini. Untuk kategori skor kevalidan dan kelayakan media rumus dari validasi instrumen yaitu:

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan yang dikembangkan oleh Borg and Gall. Model pengembangan Borg and Gall. Model pengembangan Borg and Gall dipilih karena dapat digunakan untuk mengembangkan lembar kerja siswa yang akan dikembangkan. Pengembangan ini dilakukan menggunakan pengembangan Borg and Gall dengan modifikasi Sugiyono dalam Jami'ul Amil, A., Setyawan, A., & Dellia, P. (2021). Adapun tahapan dari pengembangan ini sebagai berikut. Kegiatan pengembangan media wayang suket untuk kelas IV ini diawali dengan tahap analisis kebutuhan meliputi analisis awal-akhir dengan melakukan observasi dan wawancara kepada kepala sekolah dan guru kelas IV, menganalisis karakteristik siswa, dilanjutkan dengan menyusun kompetensi inti, kompetensi dasar, tujuan serta tugas-tugas yang akan diberikan. Setelah melalui eragai tahapan dan media telah selesai dibuat, tahap terakhir yaitu pengembangan (development), meliputi validasi ahli, kelayakan, revisi produk, dan uji coba pemakaian. Berikut adalah uraian dari hasil penelitian ini.

Tabel 5. Hasil seluruh validasi dan uji coba produk

No	Subjek Penelitian	Total Skor	Skor Maks.	(%)	Kriteria
1	Ahli Materi	30	32	93,7 %	Sangat Layak
2	Ahli Media	40	44	91%	Sangat Layak
3	Guru	40	40	100 %	Sangat Layak
4	Siswa (Kemenarikan)	152	154	98%	Sangat Menarik



Gambar 1. Hasil presentase seluruh validasi dan uji coba produk

Berdasarkan validasi kelayakan media yang dilakukan, maka produk dinyatakan “Sangat Layak”. presentase kelayakan sebesar 100%. Nilai kelayakan media dari guru yang diberikan secara langsung sangat baik berdasarkan masukan dan saran yaitu media sudah bagus agar lebih bagus menggunakan medianya perlu diperbaiki lagi. Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Febrilio & Koeswanti, 2022) yang menunjukkan hasil dengan kenaikan pada siklus I dengan perolehan nilai rata-rata sebesar 63,28 menuju siklus II sebesar 86,33. Signifikansi peningkatan karakter peduli lingkungan siswa dari siklus I ke siklus II adalah 23,08 dapat diklasifikasikan kedalam kategori sangat baik. Maka dari itu dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media digital wayang Sukuraga dapat meningkatkan karakter peduli lingkungan siswa.

Berdasarkan hasil analisis data respon kemenarikan siswa yang diberikan angket pada akhir pembelajaran, siswa merasa senang dengan media Wayang suket karena pada mata pelajaran tersebut guru belum pernah memberikan media seperti itu sebelumnya. Secara keseluruhan siswa merasa terbantu dan senang dengan media pembelajaran Wayang suket yang dikembangkan, dengan kata lain respon yang diberikan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ini sangat positif. Hal tersebut berdasarkan respon siswa pada uji lapangan terhadap komponen media pembelajaran yang dikembangkan dari hasil penilaian siswa media Wayang suket telah dinilai oleh siswa kelas IV di MI Al-Huda Ploso Pacitan yang berjumlah 10 siswa dengan kategori “Sangat Menarik” yang membuat media menarik yaitu bentuk wayang yang menarik serta media wayang ini bisa digerakan sehingga siswa sangat tertarik pada pembelajaran menggunakan media ini, selain

itu pada pembelajaran sebelumnya dengan materi yang sama pendidik belum pernah menggunakan media wayang seperti yang digunakan oleh peneliti.

Berdasarkan hasil analisis tingkat peduli lingkungan pada siswa kelas IV yang diberikan angket pada akhir pembelajaran, setelah siswa mempelajari materi Norma-norma dalam Kehidupan dan mengerti tentang materi dan bagaimana menerapkan sikap peduli lingkungan. Peduli lingkungan merupakan rasa yang harus dimiliki setiap warga negara. Jika diamati persentase respon siswa untuk setiap aspek lebih besar Siswa diberikan angket tentang peduli lingkungan setelah dinilai oleh siswa kelas IV di MI Al-Huda Ploso Pacitan yang berjumlah 10 siswa tingkat peduli lingkungan siswa dengan kategori “ Sangat Tinggi”.

Tabel 6. Penilaian Tingkat Kepedulian Lingkungan Siswa

No	Nama	Skor Pra	Skor Pasca	Skor Maksimal	Presentase kenaikan	Kategori
1	A	10	14	16	29%	Meningkat
2	DA	9	15	16	40%	Meningkat
3	BUNN	8	15	16	47%	Meningkat
4	BANN	8	15	16	47%	Meningkat
5	MR	13	14	16	7%	Meningkat
6	LA	11	16	16	32%	Meningkat
7	AD	11	13	16	16%	Meningkat
8	KA	8	14	16	43%	Meningkat
9	MKN	8	14	16	43%	Meningkat
10	NJ	10	16	16	41,5%	Meningkat
Skor Total		96	144	160		
Presentase						
Keputusan		Peningkatan Tinggi				



Gambar 2. Penilaian Tingkat Kepedulian Lingkungan Siswa

Tingkat kepedulian lingkungan di kelas IV MI Al-Huda Ploso Pacitan terbukti tinggi, kepedulian lingkungan yang mereka terapkan seperti tanggung jawab menjaga lingkungan, merawat tumbuhan disekitar kelas, mengkondisikan sampah sesuai tempatnya dan menjaga kebersihan bersama. Hal ini sejalan dengan pernyataan Lestari dalam Saefudin (2023) bahwa dengan penerapan media telah memberi dampak positif bagi peserta didik dalam melakukan kegiatan sehari-hari disekolah ataupun di rumah. Kedua, jika dilihat dari desain media dapat menjadikan peserta didik tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini terjadi karena dalam media tersebut terdapat visualisasi karakter wayang dan cerita yang menarik

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media sangat dibutuhkan sebagai sumber belajar atau edukasi lingkungan. Semakin banyak cerita tentang lingkungan dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan sikap peduli peserta didik terhadap lingkungan.(Shofiyyah & Qohar, 2022) Penelitian ini menguatkan hasil penelitian terdahulu dari (Salamah, 2017) bahwa hasil belajar setelah pembelajaran dengan menggunakan media wayang meningkat, hal ini ditandai dengan meningkatnya jumlah siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan dari proses validasi ahli media dan ahli materi pembuatan media wayang suket, hasil validasi menunjukkan rata-rata seluruh aspek sebesar

94,5%, Penilaian ahli materi adalah 93,7% validasi dari ahli materi. Media wayang suket secara umum layak digunakan sebagai bahan ajar. Nilai rata-rata keseluruhan dengan menggunakan kriteria “Sangat Layak/Tidak Ada Revisi” adalah 100%. Respon siswa terhadap kemenarikan produk memperoleh rata-rata dari seluruh aspek sebesar 98%. Dapat diambil kesimpulan bahwa obyek atau media wayang suket yang berisi materi norma-norma dalam kehidupan sangat menarik digunakan dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Febrilio, Y. E., & Koeswanti, H. D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran WAKER (Wayang Kertas) Berbasis Model Apacin untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8704–8710. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3912>
- Iswan, M., Alfi, C., & Fatih, M. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA BOOKLET PADA MATERI PERUBAHAN CUACA BERBASIS AUGMENTED REALITY MENINGKATKAN SEKOLAH DASAR* Pendahuluan Pendidikan masyarakat merupakan maupun suatu Pendidikan juga dapat menciptakan sumber daya disebut manusia atau bisa yang siswa untuk . 10(April), 195–211.
- Jurnal, B. :, Bahasa, K., Indonesia, S., Pembelajarannya, D., Jami'ul Amil, A., Setyawan, A., & Dellia, P. (2021). 50 | *BASINDO : Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pembelajarannya* PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MEMBACA BERBASIS ANDROID POKOK PEMBAHASAN LEGENDA DESA-DESA DI MADURA PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS VII SMP NEGERI SE-KABUPA. 5, 50–55.
- Mufidah, U. Z., Fatih, M., & Alfi, C. (2023). Pengembangan Media Flashcard Berbasis Quizlet untuk Meningkatkan Self Efficacy. *Science Tech: Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi*, 9(2), 167–177. <https://doi.org/10.30738/st.vol9.no2.a16245>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Oktavianti, R., & Wiyanto, A. (2014). Pengembangan Media Gayanghetum (Gambar Wayang Hewan Dan Tumbuhan) Dalam Pembelajaran Tematik Terintegrasi Kelas Iv Sd. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(1), 65–70. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v1i1.865>
- Parawansa, R. I., Fatih, M., Alfi, C., & Makrifah, I. A. (2024). Pengembangan Media Wayang Beber Untuk Meningkatkan Sikap Nasionalisme Siswa Sd Negeri Bendo 1 Kabupaten Blitar. *Jurnal Pembelajaran Dan Ilmu Pendidikan*, 4(1),

333–343. <https://doi.org/10.28926/jpip.v4i1.1444>

- Salamah, E. R. (2017). Penggunaan Media Wayang Pada Pembelajaran Ips Materi Tokoh Tokoh Kemerdekaan Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Metodik Didaktik : Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 12(2), 57–65.
- Shofiyyah, W., & Qohar, A. (2022). Developing Video-Based Learning Media with Problem-Based Learning Approach on Pythagorean Theorem Topic. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 3(3), 252–272. <https://doi.org/10.51276/edu.v3i3.277>
- Tresnaningtyas, R. P., Alfi, C., & Fatih, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Berbasis Make a Match untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SD. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 6037–6048.
- Zafira, H., & Artharina, F. P. (2017). Pengembangan Media Wayang Tematik Pada Tema Indahnya Negeriku Sebagai Pendukung Scientific Approach Kelas Iv Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(1). <https://doi.org/10.24176/re.v8i1.1778>